Manuel d'utilisation

Courseware Solutions Inc.
www.wordville.com

Épellionnaire - Manuel d'utilisation

© 2003 Courseware Solutions Inc.
Tous droits réservés.

Courseware Solutions Inc.
1-888-MATHVILLE
www.wordville.com
support@mathville.com

Table des matières

Démarrage 1
Survol 2
Renseignements techniques 4
Dépannage 5
Page d'accueil 6
Millionnaire 7
En pratique 8
À toute vitesse! 9
Exercice 1 10
Exercice 2 11
Exercice 3 12
Dictionnaire 13
Adapter Épellionnaire à vos besoins 14
La liste de mots 17
Version rapports 19
Appendice
Épellionaire - Trousse de l'enseignant

Démarrage

IMPORTANT : avant de démarrer le logiciel, ajustez le volume du son de votre ordinateur. **Épellionnaire** ne peut pas être utilisé sans son.

Insérez le disque compact dans le lecteur de CD-ROM.

Windows

a) Dans le menu de démarrage, choisissez «Run».

b) Cliquez sur «Browse» et trouvez **Epellionnaire.exe** sur le lecteur de CD-ROM.

Macintosh

a) Cliquez deux fois sur l'icône **Epellionnaire CD** pour afficher le contenu du CD-ROM.

b) Cliquez deux fois sur l'icône **Epellionnaire**.

Manuel d'utilisation – format électronique

Cliquez deux fois sur l'icône **Epellionnaire Manuel.pdf** pour visionner et/ou imprimer le manuel. Vous aurez besoin du programme Adobe Acrobat Reader, qui peut être téléchargé gratuitement de www.adobe.com.

Survol

Description

Épellionnaire rassemble six activités d'apprentissage multimédia, conçues pour apprendre l'orthographe en s'amusant. Toutes les activités sont axées sur le thème des jeux télévisés. L'élève accumule des gains et tente de devenir millionnaire tout en pratiquant l'orthographe.

Un outil flexible

Épellionnaire est un outil d'apprentissage flexible et facile d'emploi, ce qui permet à l'enseignant de l'adapter aux besoins de chaque élève. Grâce à une gamme d'options, l'enseignant peut choisir les mots à explorer dans le cadre d'un programme ou sauvegarder les résultats des élèves pour les réviser plus tard.

Le programme inclut des mots appris dans de nombreuses classes de la 4e à la 6e année. Puisque le degré de difficulté des activités varie et que l'enseignant peut changer la banque de mots, **Épellionnaire** s'applique aux élèves de presque tout âge et tout niveau d'aptitude.

Recommandations

La composante audio est essentielle au programme **Épellionnaire**. Les ordinateurs des élèves doivent être munis du son, et il est recommandé que chaque élève ait un casque d'écoute.

Épellionnaire est conçu comme complément d'apprentissage. L'enseignant y trouvera :

- un outil de renforcement des plus motivants;
- un outil de rattrapage ou d'enrichissement pour les élèves de tout niveau;
- un outil d'apprentissage autonome;
- une composante d'une stratégie d'apprentissage d'aptitudes orthographiques précises, dirigée par l'enseignant;
- une source de renseignements aux fins d'évaluation – chaque activité permet la création d'une Liste de mots que l'élève a épelés. L'élève est encouragé à transcrire ces listes à la main pour consolider l'apprentissage. L'enseignant peut alors revoir ces listes afin d'évaluer les progrès et le niveau de l'élève.

Contenu

Les six activités d'**Épellionnaire** sont :

Millionnaire	*En pratique*	*À toute vitesse!*
Exercice 1	*Exercice 2*	*Exercice 3*

Le degré de difficulté de ces activités varie, la plus difficile d'entre elles étant *Millionnaire*.

Exercice 1, Exercice 2 et Exercice 3 sont des versions simplifiées des trois premières activités.

Le *Dictionnaire* fournit les définitions et la prononciation de tous les mots au programme.

Lorsque vous cliquez sur *Aide*, le programme affiche des rappels et des renseignements clés. Toutefois, puisque les élèves utilisent rarement cette fonction, le programme vise plutôt à les orienter vers les bonnes réponses en leur offrant du feedback direct.

Le correcteur orthographique

Dans toutes les activités à l'exception de *Millionnaire*, le correcteur orthographique fournit un feedback direct à l' élève. Chaque touche sur laquelle il appuie est vérifiée par le programme. Si une lettre est incorrecte, elle n'apparaît pas à l'écran. À la place, l'élève entend un signal sonore l'avisant de l'erreur et l'invitant à choisir une autre lettre jusqu'à ce qu'il ait la bonne. Du coup, l'élève ne voit jamais de mots mal épelés. Il n'a aucun doute quant aux mots qu'il a épelés – s'il les voit à l'écran, c'est que l'orthographe est correcte.

Les listes de mots et les gains

La fonction *Les gains* mesure le succès de l'élève de façon générale, tandis que les listes de mots en offrent une mesure plus précise. Les gains représentent les montants gagnés au cours des activités. La liste de mots contient tous les mots que l'élève a épelés.

La page d'accueil d'**Épellionnaire** affiche les gains accumulés au cours de toutes les activités de la session. Cette page peut être imprimée.

L'élève est appelé à transcrire les listes de mots à la main. Il s'agit d'une composante essentielle du programme, qui consolide et développe le processus d'apprentissage. De plus, cet exercice offre à l'enseignant un relevé complet des mots que l'élève a étudiés.

La trousse de l'enseignant (Appendice) inclut des feuilles de devoirs et de suivi qui ont pour but d'encourager l'élève à créer ses propres listes de mots. Ces feuilles peuvent être sauvegardées pour documenter ses progrès.

Les options de l'enseignant

L'enseignant peut adapter **Épellionnaire** en effaçant certains mots ou en réorganisant les listes de mots. Il peut aussi créer des dossiers des élèves afin de les réviser plus tard.

Les lettres accentuées

En règle générale, les lettres accentuées peuvent être tapées comme dans tout autre logiciel. **Épellionnaire** offre aussi une alternative à cette méthode, en incluant une série de boutons, identifiés comme suit :

à â ç é è ê ë î ï ô ù û ü

Ces boutons se trouvent dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Renseignements techniques

Épellionnaire est un logiciel multimédia double plate-forme gravé sur CD-ROM et utilisable sur tout ordinateur Windows ou Macintosh ayant les caractéristiques minimales suivantes :

Windows PC

- ✔ Intel Pentium 166
- ✔ 32 Mo de mémoire vive
- ✔ Windows 95, 98, ou NT 4
- ✔ Écran couleur 640 x 480
- ✔ Lecteur de CD-ROM
- ✔ Fichier son

Macintosh

- ✔ Power PC 120
- ✔ Système 8.1
- ✔ 32 Mo de mémoire vive
- ✔ Écran couleur 640 x 480
- ✔ Lecteur de CD-ROM

Le port d'un casque d'écoute est fortement recommandé.

Copier vers un disque dur

Le logiciel **Épellionnaire** est exécuté directement du CD-ROM. Aucune installation n'est requise, et le logiciel n'occupe aucun espace de votre disque dur. **Toutefois, pour changer la banque de mots ou sauvegarder les résultats des élèves, Épellionnaire doit être copié dans le disque dur.** Une fois copié, il n'est plus nécessaire d'insérer le CD-ROM pour utiliser le logiciel.

Pour copier **Épellionnaire**, créez un nouveau fichier dans le disque dur. Puis, copiez-y tous les dossiers et fichiers du CD-ROM, ce qui requiert environ 35 Mo. Assurez-vous que tous les dossiers et fichiers suivants soient inclus :

- ✔ Epellionnaire (.exe)
- ✔ Fichier DATA
- ✔ Fichier Xtras
- ✔ Fichier Prefs
- ✔ Lexiqueactuel (.exe)
- ✔ EpellionnaireManuel.pdf
- ✔ Fast Epellionnaire (.exe) (au cas où **Épellionnaire** charge très lentement)
- ✘ Copiez uniquement le fichier «Records Version» et son contenu si vous comptez utiliser la version «Student Records» d'**Épellionnaire**.

Dépannage

Problème	***Cause possible***	***Solution possible***
FONCTIONNEMENT		
Le logiciel fonctionne lentement ou se bloque.	• Mémoire insuffisante (capacité minimale = 32 Mo)	• Ne pas utiliser d'autres logiciels en même temps • Redémarrer l'ordinateur
Aucun son «Director Player Error»	• Le niveau de volume est trop bas. • Pas d'accès au fichier Xtras	• Monter le volume • Si le logiciel fonctionne du disque dur, copiez le fichier Xtras du CD Épellionnaire vers le même emplacement que le fichier DATA.
IMPRESSION		
Le page ne s'imprime pas.	• Le pilote d'impression n'a pas été installé ou activé. • L'imprimante n'est pas sélectionnée.	• Se reporter aux manuels de l'imprimante

Rappels importants

Assurez-vous d'allumer et d'ajuster le volume avant de démarrer le logiciel. S'il est difficile de comprendre certains mots, essayez avec un casque d'écoute ou exécutez le logiciel à partir du disque dur plutôt que du CD-ROM.

Si vous **ne parvenez pas à taper les accents** de la façon habituelle, utilisez les boutons de caractères accentués se trouvant dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Page d'accueil

- Pour choisir l'une des six activités **Épellionnaire**, cliquez sur l'icône correspondante.
- Pour revenir à la page d'accueil, cliquez sur le bouton *Retourner* de l'activité en cours.
- Pour obtenir une description de chaque activité, appuyez sur la touche «Shift» tout en cliquant sur l'icône correspondante.
- Les gains pour chaque activité et le total des gains sont affichés, reflétant le travail accompli par l'élève au cours de la session. La page d'accueil peut être imprimée, ce qui offre un compte-rendu global de ses progrès.
- Les boutons se trouvant dans le coin supérieur gauche sont :

  Quitter – pour quitter le logiciel **Épellionnaire**;

  Aide – pour entendre ou voir des directives correspondant à chaque situation;

  Générique – pour consulter la liste des créateurs d'**Épellionnaire**;

  Imprimer – pour imprimer la page affichant les gains de la session en cours.

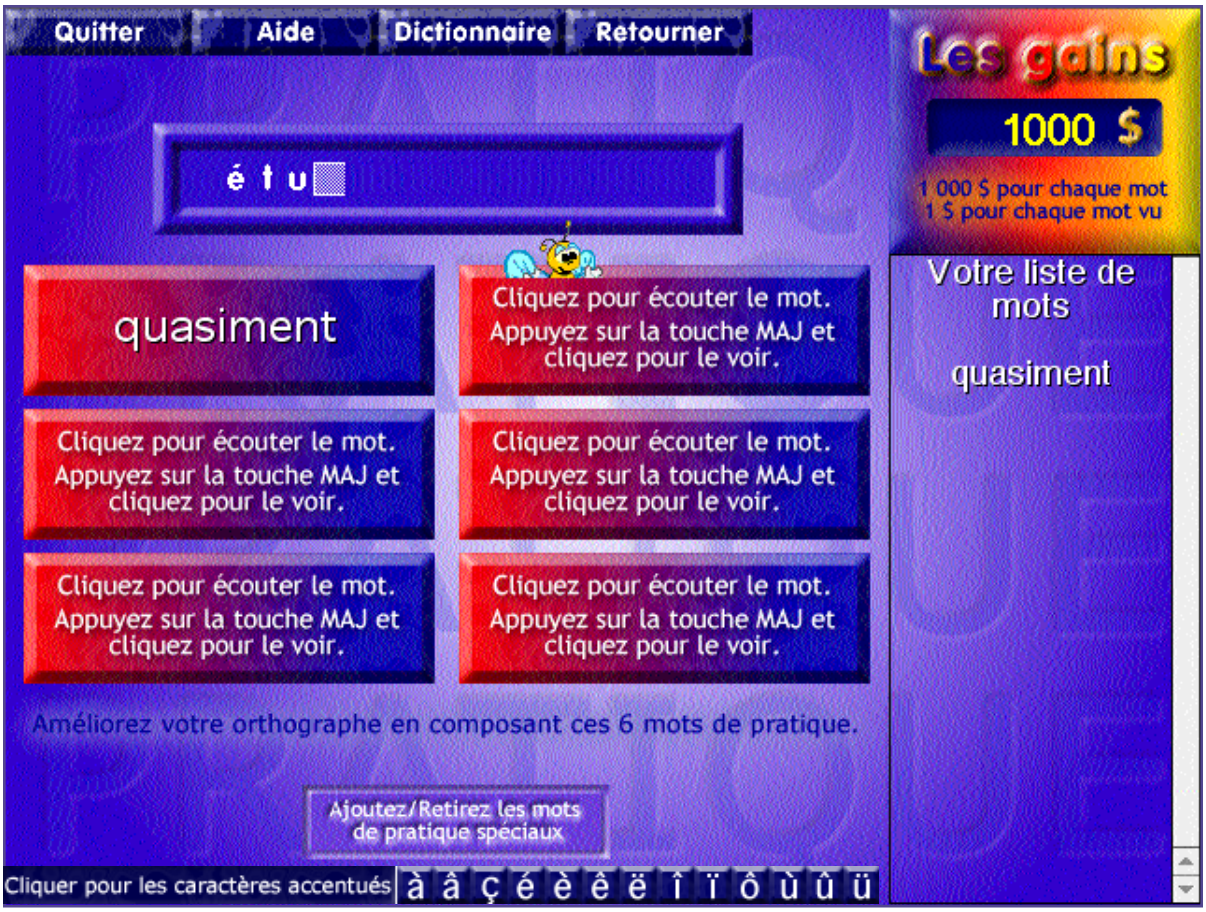
Millionnaire

Cette activité s'apparente à un jeu télévisé. L'élève doit épeler trois mots choisis au hasard du sous-fichier SNDS et quatre dessins provenant du sous-fichier DIFF, qui est plus difficile.

L'élève peut cliquer sur chacune des cinq mains assistantes une fois. Pour obtenir une description de chaque main, cliquez sur la main tout en appuyant sur la touche «Shift».

- Phrase – fournit la définition du *Dictionnaire*
- Dictionnaire – affiche le *Dictionnaire*
- Correcteur orthographique – permet de taper uniquement l'orthographe correcte
- Compte de lettres – indique le nombre de lettres dans le mot à épeler
- Empreinte du mot – présente le contour du mot

En pratique


Quitter
Aide
Dictionnaire
Retourner
é t u
Les gains
1000 $
1 000 $ pour chaque mot
1 $ pour chaque mot vu
Votre liste de mots
quasiment
quasiment
Cliquez pour écouter le mot.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Cliquez pour écouter le mot.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Cliquez pour écouter le mot.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Cliquez pour écouter le mot.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Cliquez pour écouter le mot.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Améliorez votre orthographe en composant ces 6 mots de pratique.
Ajoutez/Retirez les mots de pratique spéciaux
Cliquer pour les caractères accentués
à â ç é è ê ë î ï ô ù û ü

Dans cette activité, six mots sont choisis au hasard du sous-fichier DIFF. L'élève clique sur un bouton pour entendre un mot qu'il doit épeler. Le correcteur orthographique empêche l'élève de taper des lettres incorrectes. Les mots bien épelés sont alors ajoutés à la Liste de mots.

S'il ne parvient pas à épeler un mot, l'élève peut voir ce mot en appuyant sur la touche «Shift» tout en cliquant sur le bouton correspondant. Pour qu'il en apprenne l'orthographe correcte, l'élève doit quand même taper le mot. Les mots dont l'élève a dû vérifier l'orthographe sont alors placés dans une Liste de mots à revoir, qui apparaît lors des séances de révision subséquentes.

L'élève a la possibilité de personnaliser sa Liste de mots à revoir en cliquant sur *Ajouter/Retirer les mots de pratique spéciaux*.

À toute vitesse!

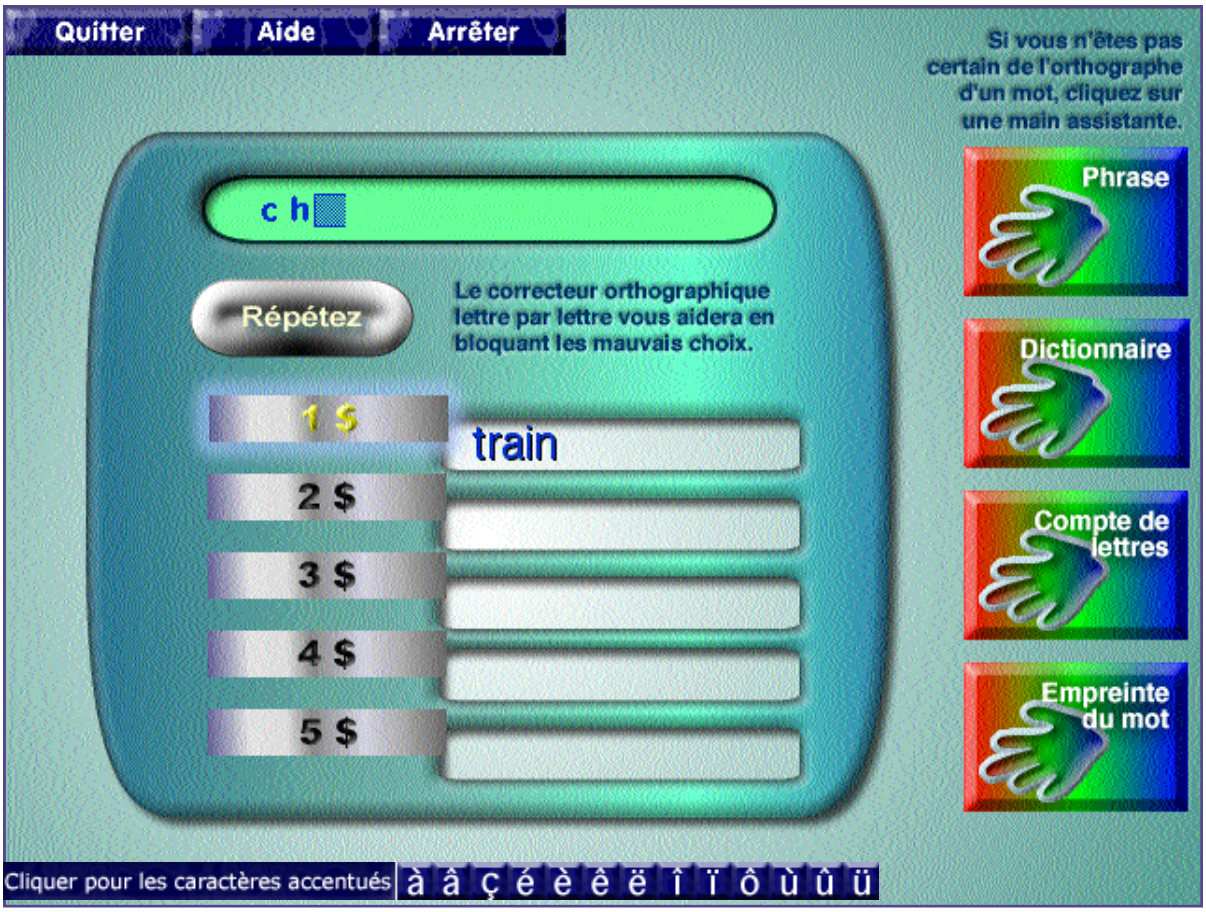
Lors de cette course contre la montre d'une durée de 90 secondes, l'élève reçoit 1 000 $ pour chaque mot bien épelé. Les deux premiers mots sont choisis au hasard du sous-fichier SNDS. Les mots qui suivent sont sélectionnés du sous-fichier DIFF, qui contient des mots plus difficiles.

Le correcteur orthographique empêche l'élève de taper de mauvaises lettres. Les mots bien épelés sont ajoutés à la Liste de mots.

L'élève peut cliquer sur *Passez* s'il n'est pas sûr de l'orthographe d'un mot. Il n'est pas pénalisé comme tel, mais perd quelques précieuses secondes. Les mots qu'il n'a pas épelés seront marqués d'une étoile dans la Liste de mots.

Pour remporter la victoire, l'élève doit bien épeler un minimum de trois mots.

Exercice 1



Voici une version plus facile de *Millionnaire*. Dans cette version :

- seulement cinq mots sont choisis, provenant du sous-fichier SNDS;
- le correcteur orthographique est toujours en marche;
- les Mains assistantes peuvent être utilisées aussi souvent que nécessaire;
- l'élève peut cliquer sur *Arrêter* à tout moment et recueillir ses gains.

Exercice 2

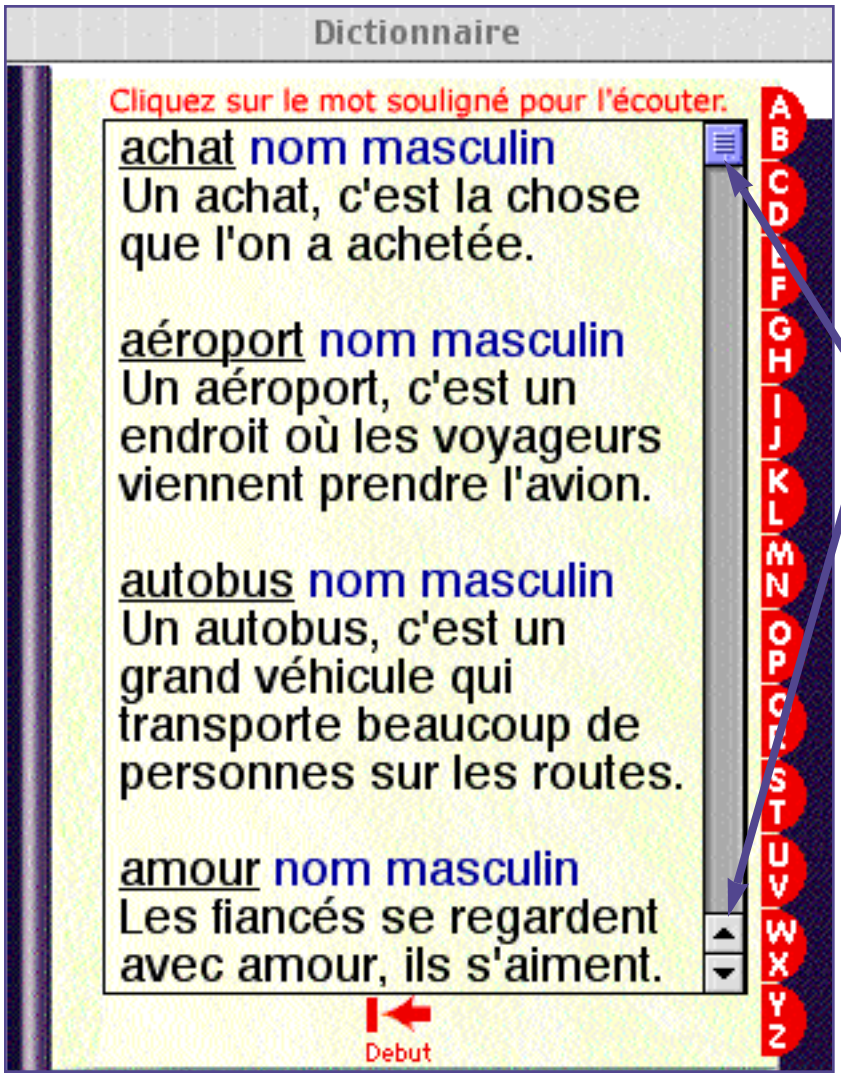
Quitter
Aide
Dictionnaire
Retourner
g a
Les gains
20 $
10 $ pour chaque mot
1 $ pour chaque mot vu
Votre liste de mots
chemise
train
Cliquez pour écouter le mot, et puis essayez de l'épeler.
Appuyez sur la touche MAJ et cliquez pour le voir.
Copiez votre liste de mots comme preuve de votre accomplissement.
Cliquer pour les caractères accentués
à â ç é è ê ë î ï ô ù û ü

Voici une version simplifiée d'*En pratique*. Tous les mots sont choisis du sous-fichier SNDS, qui contient des mots plus faciles. L'élève peut cliquer sur *Arrêter* n'importe quand pour mettre fin à l'activité et recueillir ses gains.

Exercice 3

Voici une version plus facile de *À toute vitesse*. Il n'y a pas de limite de temps et tous les mots sont choisis au hasard du sous-fichier SNDS, qui contient des mots plus faciles. De plus, l'élève peut cliquer sur *Arrêter* n'importe quand pour mettre fin à l'activité et recueillir ses gains.

Dictionnaire


Dictionnaire
Cliquez sur le mot souligné pour l'écouter.
achat nom masculin
Un achat, c'est la chose que l'on a achetée.
aéroport nom masculin
Un aéroport, c'est un endroit où les voyageurs viennent prendre l'avion.
autobus nom masculin
Un autobus, c'est un grand véhicule qui transporte beaucoup de personnes sur les routes.
amour nom masculin
Les fiancés se regardent avec amour, ils s'aiment.
Debut
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Pour ouvrir le *Dictionnaire*, cliquez sur le bouton correspondant.

Chaque page peut défiler à l'écran. Pour remonter ou descendre la liste afin de voir les autres mots :

- déplacez le glisseur carré; ou
- cliquez sur les touches de déplacement vers le haut ou le bas.

Lorsque vous cliquez sur un mot souligné, vous en entendrez la prononciation.

Pour passer à une autre page et voir les mots commençant par d'autres lettres, cliquez sur les languettes rouges («CD», «EF», «GH», etc.)

Pour revenir à la première page, cliquez sur le bouton *Début* au bas de l'écran.

Pour fermer le *Dictionnaire*, utilisez les boutons habituels se trouvant sur la barre de titre au haut de l'écran.

Adaptez Épellionnaire à vos besoins

Les fichiers son d'**Épellionnaire** se trouvent dans deux sous-fichiers à l'intérieur de DATA. Le sous-fichier SNDS contient 125 mots et le sous-fichier DIFF en contient 89, qui sont plus difficiles.

Notez bien : en changeant les mots dans ces sous-fichiers pour ensuite exécuter le programme **Lexiqueactuel**, vous changez la banque de mots d'**Épellionnaire**.

L'information se trouvant sur un CD-ROM ne peut pas être changée. Donc, si vous souhaitez personnaliser les listes de mots d'Épellionnaire, **vous devez télécharger le logiciel dans le disque dur et l'utiliser à partir du disque dur**. (voir en p. 4)

Personnaliser Épellionnaire sans créer de nouveaux fichiers son

L'enseignant peut personnaliser la banque de mots en effaçant ou en réorganisant les fichiers son fournis.

Pour diminuer le degré de difficulté :

a) effacez tous les mots du sous-fichier DIFF;

b) déplacez les mots plus difficiles du sous-fichier SNDS vers DIFF et effacez les mots trop difficiles (il faut laisser un minimum de six mots dans DIFF).

Pour augmenter le degré de difficulté :

a) effacez tous les mots du sous-fichier SNDS;

b) déplacez au moins six mots de DIFF à SNDS.

Pour se concentrer sur un plus petit nombre de mots, enlevez tous les mots des deux sous-fichiers, à l'exception de ceux que vous avez retenus. Assurez-vous de laisser un minimum de six mots dans chaque sous-fichier.

Créer de nouveaux fichiers son

Pour personnaliser le programme davantage, l'enseignant peut créer ses propres fichiers son au moyen d'un programme d'édition du son. Cela lui permet d'ajouter des mots au logiciel. Il est recommandé d'utiliser un programme permettant de contrôler les paramètres de l'enregistrement (volume, hauteur, tempo, niveau de bruit). Toutefois, un produit de base tel SimpleSound (pour Macintosh) ou Sound Recorder (pour Windows) fera aussi l'affaire.

Lancer SimpleSound (Macintosh)

a) Précisez quel micro est utilisé (intégré ou externe) sous «Input» dans le panneau de contrôle du son.

b) Cliquez deux fois sur l'application SimpleSounds.

c) Dans le menu «File», sélectionnez «New».

Lancer Sound Recorder (Windows)

a) Dans le menu «Start», sélectionnez «Programs», puis «Accessories», puis «Entertainment», puis «Sound Recorder».

b) Dans le menu «File», sélectionnez «Properties».

c) Dans «Properties», cliquez sur «Choose From», puis sélectionnez «Recording Formats» et cliquez sur «Convert Now». Puis, cliquez sur «Name» à l'écran «Sound Selection» et sélectionnez «CD Quality». Enfin, cliquez sur «OK».

Sauvegarder et identifier

Pour enregistrer, cliquez sur le bouton «Record», prononcez le mot, puis cliquez sur «Stop». Pour l'entendre, cliquez sur «PLAY».

Sauvegardez le fichier ainsi créé en utilisant le mot lui-même comme nom du fichier, suivi de «.wav». Par exemple, si vous enregistrez le mon «nuit», sauvegardez-le sous «nuit.wav». Puis, classez le mot dans le sous-fichier approprié (soit SNDS ou DIFF dans le fichier DATA).

Pour classer un mot qui contient des accents, vous devez remplacer les lettres accentuées par les nombres à trois chiffres suivants :

à = 136	â = 137	ç = 141			
é = 142	è = 143	ê = 144	ë = 145		
î = 148	ï = 149	ô = 153	ù = 157	û = 158	ü = 159

Par exemple, si vous enregistrez «école», sauvegardez-le sous le code «142cole.wav.»

Quelques conditions pour ajouter des mots

a) Les nouveaux fichiers son doivent être ajoutés à la banque de mots dans les formats **.aif** ou **.wav**, et le nom du fichier doit correspondre au mot lui-même, suivi de *.aif* ou *.wav*.

b) Les mots ne doivent pas dépasser 15 lettres.

c) Les mots doivent contenir uniquement des lettres. La ponctuation, les espaces et les chiffres ne sont pas acceptés. Le logiciel ne distingue pas les majuscules des minuscules.

d) **Après avoir ajouté des mots, vous devez exécuter le logiciel Lexiqueactuel**.

Lexiqueactuel

Lexiqueactuel se trouve dans le même fichier qu'**Épellionnaire**. C'est un logiciel qui permet de créer une nouvelle liste à partir des mots se trouvant dans les sous-fichiers SNDS et DIFF. Cette liste s'appelle lexique.txt, et se trouve dans le sous-fichier «Prefs».

Épellionnaire utilise ce sous-fichier, lorsqu'il existe, comme sa banque de mots. Donc, après toute modification aux fichiers son de SNDS ou DIFF, vous devez mettre à jour lexique.txt en exécutant Lexiqueactuel.

1. **Avant d'exécuter Lexiqueactuel, effacez le lexique.txt en vigueur.** Effacez également le lexique.txt se trouvant dans le sous-fichier «Prefs».
2. Cliquez deux fois sur l'icône Lexiqueactuel pour exécuter le logiciel.
3. Ouvrez «Prefs» pour vous assurer qu'il s'y trouve un sous-fichier lexique.txt portant la date de création du jour-même. Si vous exécutez le logiciel en réseau, verrouillez le nouveau lexique.txt pour qu'il ne puisse pas être modifié par les autres usagers du réseau.

Avertissements

- Les changements à la banque de mots ont une incidence sur tous les élèves qui utilisent le logiciel.
- **Le minimum de mots** requis en format audio est **de six pour le sous-fichier SNDS et six pour le sous-fichier DIFF**.
- **Pour faire adopter tout changement à la banque de mots, vous devez exécuter Lexiqueactuel.**
- Dans le *Dictionnaire*, les mots qui ont été effacés ne sont pas prononcés lorsqu'on clique dessus. Par ailleurs, les mots ajoutés à la banque de mots n'apparaissent **pas** dans le *Dictionnaire*.
- Pour restaurer la banque de mots originale, copiez les sous-fichiers SNDS et DIFF se trouvant dans le fichier DATA du CD-ROM d'origine. Le **lexique.txt** d'origine doit aussi être copié du fichier «Prefs» du CD-ROM d'origine.

La liste de mots

Sous-Fichier SNDS - 125 fichiers son

achat	comprendre	jaune	pied	tableau
amour	costume	lait	plaisir	tante
autobus	coude	lapin	plat	tapis
avion	couleur	lecture	poire	tarte
avoir	cousin	libre	poulet	tasse
bague	cousine	lourd	pourquoi	terrible
balcon	cuisine	lutte	prendre	timbre
balle	cuivre	magasin	printemps	tomate
banque	douze	malade	prix	train
billet	enfant	malin	quarante	trente
boire	famille	manteau	quatorze	unir
boisson	feu	miroir	quinze	utile
bouche	finir	monde	rapide	utiliser
bougie	fleur	musique	reine	vache
bouton	fleuve	neige	retour	valise
cadeau	fontaine	neveu	robe	venir
cahier	fruit	nuit	ruban	viande
campagne	gamin	odeur	sabot	vide
canard	gare	oncle	saison	visage
carte	grenier	onze	salade	visiteur
chapeau	heureux	orange	salon	vouloir
chaque	hiver	pantalon	sec	
chasse	humeur	parc	sel	
chemise	insecte	pardon	soupe	
chocolat	jambe	parfois	souvent	
cinquante	jardin	parfum	sucre	

Sous-Fichier DIFF - 89 fichiers son

écrire
épine
équipage
étage
étrange
étudiant
éventuellement
aéroport
automne
bientôt
boîte
boulangerie
bouteille
brusquement
café
calendrier
capitaine
champignon
cheminée
cinéma
conduire
confiture
croissant
cuillère
détour
dîner
dangereux
drôle
escalier
fenêtre
feuille
foudre
fourchette
grenouille
imperméable
impossible
infirmier
ingénieur
intelligent
jeunesse
joueur
justement
kilogramme
légume
leçon
lentement
lumière
magnifique
maladie
mariage
marron
même
montagne
morceau
mordre
mouchoir
nièce
nourriture
nuageux
numéro
oignon
orageux
oreille
ouverture
pâtisserie
père
pamplemousse
parapluie
pauvre
personnage
pièce
poitrine
politesse
portefeuille
poupée
professeur
rivière
seize
sinistre
soixante
télévision
témoin
tête
tablier
tailleur
travailleur
treize
tristement
voile

Version rapports

Sélectionner cette option

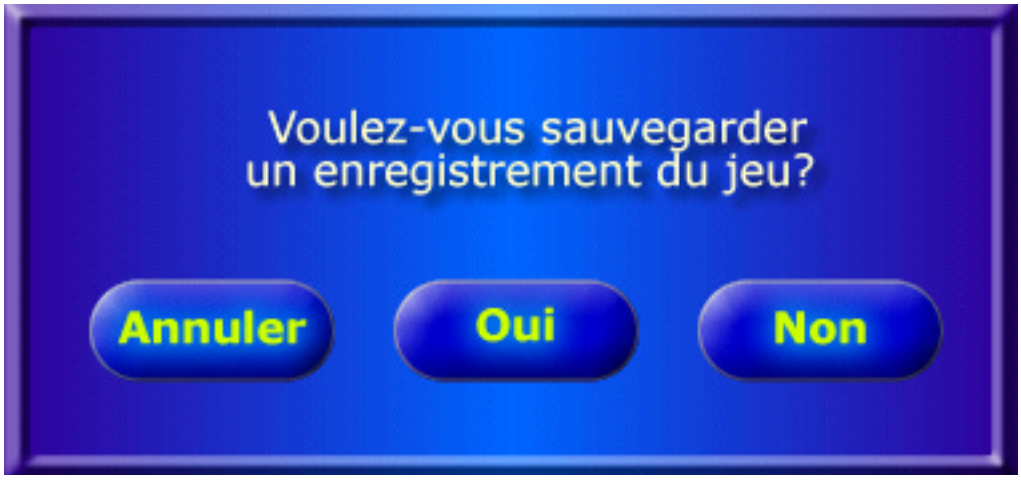
Pour sélectionner *Version rapports*, **il faut copier ce fichier et l'exécuter du DISQUE DUR.**

> Copiez le contenu du fichier *Version rapports* se trouvant sur le CD-ROM dans un nouveau fichier du disque dur qui portera le même nom.

Cela permet à **tous les élèves** qui utilisent le fichier Epellionnaire(.exe) se trouvant dans *Version Rapports* de créer leurs propres rapports.

Créer des rapports

Dans *Version rapports*, lorsque l'élève éteint le programme, voici ce qui apparaît :



Pour sauvegarder un dossier, il doit cliquer *Oui.*

Puis, voici ce qui apparaît :

Lorsqu'il clique sur *FINI*, un rapport est classé dans le fichier «Prefs» du disque dur.

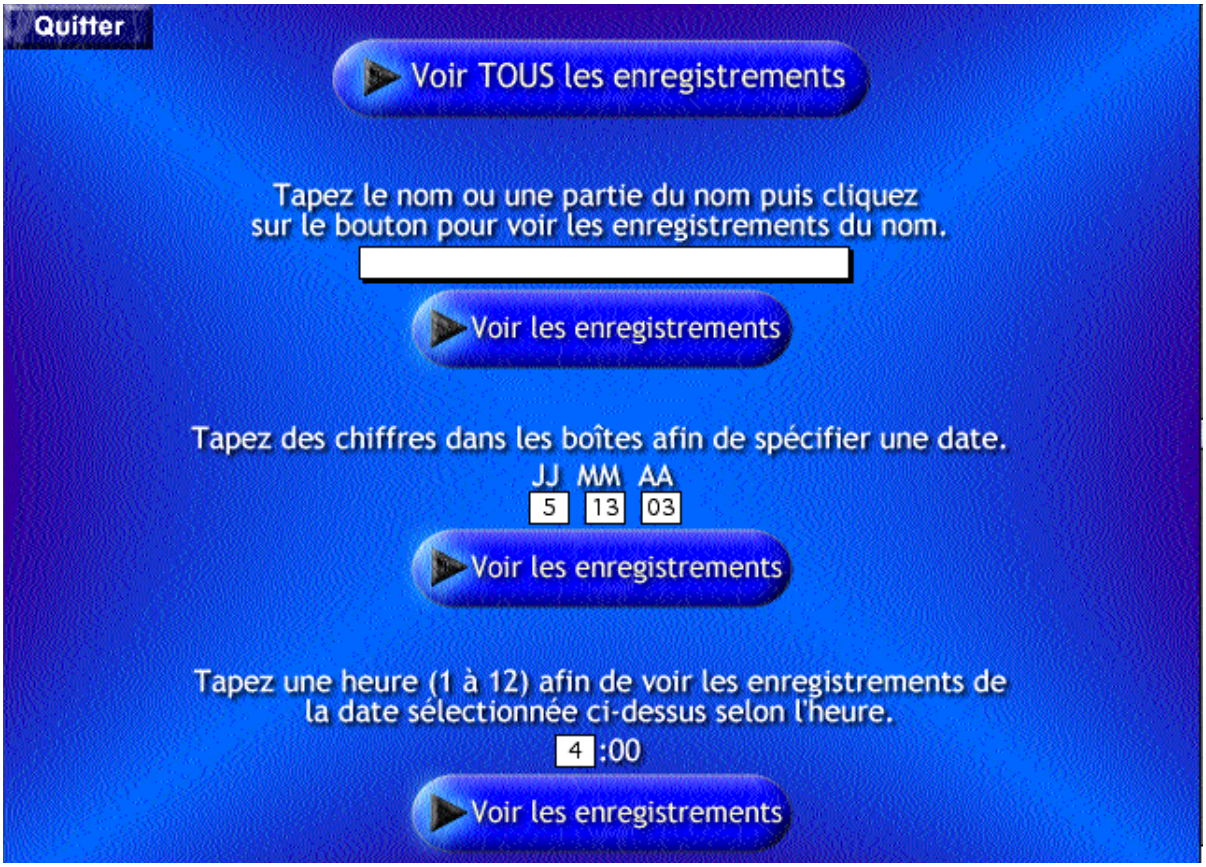
Important :

Lorsque vous utilisez Épellionnaire en réseau, assurez-vous que les rapports puissent être classés dans le fichier «Prefs».

Chaque rapport représente un fichier contenant le nom inscrit par l'élève, le temps requis pour terminer les activités et les gains pour chacune des six activités.

Rapport

L'enseignant peut consulter les rapports des élèves en cliquant deux fois sur *Rapport* (ou Rapport.exe), un des fichiers ayant été copiés dans le disque dur.


Quitter
Voir TOUS les enregistrements
Tapez le nom ou une partie du nom puis cliquez sur le bouton pour voir les enregistrements du nom.
Voir les enregistrements
Tapez des chiffres dans les boîtes afin de spécifier une date.
JJ MM AA
5 13 03
Voir les enregistrements
Tapez une heure (1 à 12) afin de voir les enregistrements de la date sélectionnée ci-dessus selon l'heure.
4 :00
Voir les enregistrements

Cette démarche est illustrée à la page suivante. Les boutons au haut de l'écran comprennent :

Imprimer - pour imprimer le rapport;

Menu - pour retourner au menu affiché ci-dessus.

Pour supprimer temporairement un enregistrement se trouvant dans le rapport que vous consultez, cliquez dessus.

Le bouton *Exporter* crée un sous-fichier à virgules de séparation dans le fichier «Prefs». Ce sous-fichier peut alors être utilisé avec plusieurs programmes de banques de données et de tableaux électroniques. Au besoin, ces programmes peuvent servir à classer, comparer ou mettre des données dans des tableaux. Par exemple, le message suivant sera affiché :

EX5162.txt

a été créé dans le fichier «Prefs» avec ce programme.

Pour fermer, cliquez ici.

Ce message décrit le fichier créé. Le fichier est identifié par les lettres EX suivies de chiffres, suivis de «.txt».

Avertissements

Périodiquement, **vous devez supprimer les rapports du fichier «Prefs» pour ne pas surcharger le disque dur.** Ces rapports se présentent sous la forme de huit chiffres suivis de «.txt». Vous devriez supprimer tous les fichiers ayant le nom xxxxxxxx.txt à la fin de chaque semestre.

Lorsque vous les supprimez, assurez-vous de ne pas supprimer lexique.txt en même temps. Si vous le faites accidentellement, recréez-le au moyen de Lexiqueactuel. (voir en p. 15)

Appendice -
Trousse de l'enseignant

Un des aspects les plus importants de toute activité **Épellionnaire** est la Liste de mots, qui présente tous les mots à épeler au cours de l'activité. La liste est affichée à l'écran durant chaque activité, et les élèves doivent transcrire les mots à la main. La transcription de ces listes :

a) consolide et développe l'apprentissage; et

b) fournit à l'enseignant une mesure détaillée des réalisations des élèves.

Le document *Liste de mots Épellionnaire* figurant à la page suivante est conçu pour encourager les élèves à créer des listes. Pour en obtenir des copies supplémentaires, ce document peut être photocopié ou imprimé de la version PDF se trouvant dans le CD-ROM.

Il est fortement recommandé que l'enseignant distribue les listes aux élèves lorsqu'ils commencent à utiliser **Épellionnaire**, et qu'il leur fasse transcrire la Liste de mots du logiciel sur ces feuilles.

Les élèves devraient également être encouragés à relire leur liste en utilisant un dictionnaire pour vérifier l'orthographe de chaque mot. Puis, l'enseignant pourra examiner ou recueillir les listes, qui fournissent un compte-rendu complet du travail accompli, en tenant compte de chaque mot à étudier.

Les feuilles de devoirs et de suivi sont principalement conçues pour l'enseignant qui voudrait donner des activités précises aux élèves. Ces feuilles offrent aussi des espaces où l'élève doit écrire ses listes de mots. Les directives contiennent des éléments spécifiques à chaque activité. S'il le souhaite, l'enseignant peut utiliser ces feuilles pour mettre l'accent sur des points de langue précis.

Liste de mots Épellionnaire

Nom : _____

Date : _____

Consultez le total global juste avant de QUITTER et inscrivez ce nombre ci-contre :

Ci-dessous, transcrivez les mots de CHAQUE Liste de mots qui apparaît lorsque vous jouez à Épellionnaire. Utilisez le verso de cette feuille ou ajoutez des pages au besoin.

Feuilles de devoirs et de suivi

Caractéristiques

- ✔ Permet à l'enseignant de créer un programme qui répond aux besoins d'apprentissage de chaque élève en lui donnant des activités spécifiques.
- ✔ Permet de recommander des activités qui sont directement liées au plan de cours.
- ✔ Fournit un compte-rendu complet des activités et des mots auxquels l'élève est exposé dans le cadre du programme.
- ✔ Offre à l'élève un cadre structuré pour la rédaction de listes de mots et renforce ses compétences.
- ✔ Augmente la motivation et favorise la réussite de l'élève en documentant ses progrès et les objectifs atteints.

Suggestions

- ❖ Photocopiez les pages *Rapport des réalisations* ci-jointes.
- ❖ Pour l'utiliser comme feuille de devoirs, donnez la feuille de l'activité à l'élève, qui accomplira l'activité y figurant, puis transcrira la Liste de mots dans l'espace désigné.
- ❖ Utilisez l'espace se trouvant au bas de chaque activité pour donner des directives particulières. Vous pouvez y indiquer la date à laquelle le travail doit être fini ou le nombre minimum de gains requis.
- ❖ Pour utiliser comme feuille de suivi, faites-en des copies ou affichez-la pour que les élèves en fassent des copies. Demandez-leur d'écrire les mots des listes de mots et inscrivez le total global juste AVANT de quitter le programme et de vous donner la feuille.
- ❖ Gardez les rapports des réalisations pour documenter le progrès des élèves au cours de l'année.
- ❖ Faites part des réalisations aux parents, affichez-les au babillard de la classe ou suggérez aux élèves de les inclure dans leur portfolio d'apprentissage.

Épellionnaire Millionnaire
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *Millionnaire*. Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Épellionnaire En pratique
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *En pratique*. Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Épellionnaire À toute vitesse!
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *À toute vitesse!* Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Épellionnaire Exercice 1
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *Exercice 1*. Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Épellionnaire Exercice 2
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *Exercice 2*. Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Épellionnaire Exercice 3
Rapport des réalisations

Nom : _____

Date : _____

Les gains : _____

Pendant que vous jouez, inscrivez ci-dessous les mots de chaque Liste de mots *Exercice 3*. Écrivez au verso ou ajoutez des feuilles au besoin.

Votre liste de mots

Activités supplémentaires

Les activités suivantes n'exigent pas l'utilisation de l'ordinateur. Elles sont conçues pour consolider et développer les activités faites à l'ordinateur. Ces activités sont basées sur les Listes de mots que l'élève crée en utilisant **Épellionnaire**. Les listes devraient être revues au préalable par l'enseignant. Le matériel requis est **souligné et indiqué en caractères gras**.

Une approche possible est de présenter les descriptions suivantes sous forme de cartes de projets. En plus de consolider l'orthographe et le vocabulaire, cette approche permet de pratiquer la lecture et l'organisation de l'information dans le but d'accomplir des tâches véritables, tout en favorisant l'interaction et la communication entre les pairs. Par la même occasion, l'élève s'habitue à suivre des directives écrites.

Activité à deux : les cartes-éclairs

Créez des cartes-éclairs à partir des **listes de mots Épellionnaire**.

1) En utilisant des **fiches cartonnées,** écrivez un mot par carte-éclair. Faites-en une pour chaque mot de vos listes.

2) Rassemblez et brassez les cartes, et donnez-en cinq à chacun des deux joueurs.

3) À tour de rôle, chaque joueur lit une carte à voix haute. L'autre doit alors épeler le mot à voix haute ou par écrit.

4) S'il l'a bien épelé, l'élève gagne la carte et l'ajoute à sa pile. Toutefois, si le mot est mal épelé, le lecteur montre la carte à l'autre élève, mais la garde dans sa pile.

5) Continuez jusqu'à ce qu'un élève n'ait plus de cartes ou que les deux pensent pouvoir épeler tous les mots sans peine.

Activité pour grands ou petits groupes : Millionnaire

Créez votre propre jeu de *Millionnaire*.

1) À tour de role, chaque joueur essaie de gagner un million de dollars. En haut d'une feuille ou d'une ardoise, le Joueur inscrit le nom des quatre Mains assistantes :

   Phrase Dictionnaire Compte de lettres Empreinte du mot

   Vous aurez besoin d'un **dictionnaire ordinaire**.

2) Un des autres élèves lit le premier mot de sa liste (qui vaut 1 $) et le Joueur l'écrit sur la feuille ou l'ardoise.

3) Avant d'écrire le mot ou de dire «Réponse définitive», le Joueur peut recourir à n'importe laquelle des Mains assistantes ci-dessous :

   Phrase – le lecteur consulte le dictionnaire et lit la définition du mot.

   Dictionnaire – le Joueur peut consulter le dictionnaire.

   Compte de lettres – le lecteur indique au Joueur le nombre de lettres qu'a le mot.

   Empreinte du mot – l'élève qui lit le mot en dessine l'empreinte.

   Après avoir utilisé une Main assistante, le Joueur fait une croix dessus et ne peut pas l'utiliser de nouveau.

4) Quand le joueur dit «Réponse définitive», on vérifie l'orthographe du mot. Si elle est correcte, l'élève suivant lit le deuxième mot (qui vaut 10 $) et le Joueur continue. Si le mot est mal épelé, le Joueur a fini son tour. C'est alors à l'élève suivant d'essayer de gagner un million.

Activité individuelle ou en petit groupe : les mots croisés

Créez votre propre grille de mots croisés au moyen de **vos Listes de mots Épellionnaire**.

1) Créez des grilles avec les mots de Votre liste de mots.

   Conseil : pour former votre grille, utilisez des jetons de Scrabble ou des lettres écrites sur des petits carrés de papier.

2) Transcrivez la grille sur du **papier quadrillé**. Ce sera votre clé de correction.

3) Sur une nouvelle feuille quadrillée, dessinez des cases vierges indiquant où vont les lettres et inscrivez un nombre dans le coin de la case correspondant à la première lettre de chaque mot. N'oubliez pas de le faire pour les mots à la verticale aussi!

4) Sous la grille, écrivez un indice pour chacun des mots horizontaux, puis verticaux. Utilisez un **dictionnaire** pour vous aider à formuler vos indices.

5) Échangez les grilles entre élèves et tentez de résoudre la grille des autres!

Activité en grand ou petit groupe : «A» comme…

Les élèves écrivent l'alphabet sur une colonne. Puis, pour chaque lettre, ils essaient d'écrire un mot de leurs listes de mots Épellionnaire. Le gagnant est celui qui épelle le plus de mots correctement.

Activité pour grands ou petits groupes : concours d'orthographe

Organisez un concours d'orthographe en utilisant des mots de vos **Listes de mots Épellionnaire**.

1) Chaque participant rassemble ses **Listes de mots**. Les élèves s'asseoient en cercle.

2) Choisissez un lecteur, qui doit lire un mot de sa liste à l'élève à sa droite. Ce dernier épelle le mot à voix haute, et ce mot est alors rayé de la liste du lecteur.

3) Si le mot est bien épelé, la personne ayant fourni la réponse devient le lecteur, et lit un mot de sa propre liste à l'élève à sa droite.

   Toutefois, si le mot est mal épelé, la personne qui a mal répondu est éliminée. Le lecteur présente le mot suivant de sa liste à l'élève se trouvant maintenant à sa droite.

4) Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un élève ou qu'il ne reste plus de mots sur la liste d'un lecteur – auquel cas il y a plus d'un gagnant!

Un conseil : ayez un dictionnaire à portée de la main pour éviter les litiges!

Activité individuelle : Les mots-défis

Demandez à chaque élève d'identifier un mot qui lui a posé problème lorsqu'il utilisait **Épellionnaire**, et rassemblez tous ces «mots-défis» pour en faire un des objectifs des activités orthographiques de la semaine.